

HéroCard

CYBERSPACE

Avant propos

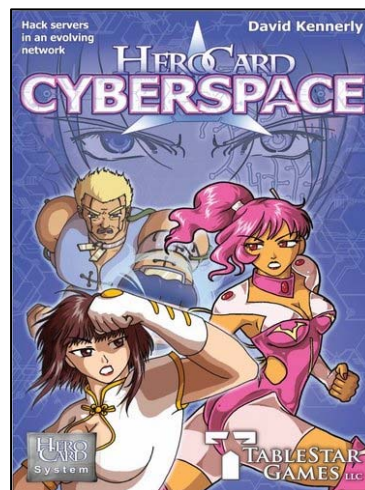
Référez vous au schéma des pages indiquées sur le livre de règle, de plus vue la difficulté à trouver des termes équivalent aux termes cyberspace, j'ai gardé la dénomination anglaise.

Traduction française : Alain Delattre

Nombre de joueurs : 2 à 4

Temps : 90 minutes

Age : 13 ans et plus



COMPOSANTS

12 cartes attributs et 80 cartes actions

24 tuiles réseaux

12 Pion avatar

12 pions programme rond

4 menus des programmes

4 cartes de référence

Un livret de règles

VUE D ENSEMBLE

Dans Cyberspace vous êtes un hacker et votre but est de construire et contrôler des réseaux informatiques. Vous utilisez les programmes de votre ordinateur pour construire et réarranger les connexions des réseaux, Créer et contrôler des avatars qui vous représente, construire des links pour vous aider à vous déplacer à travers le cyberspace et construire des firewalls pour éloigner les autres hackers. Vous pouvez même infiltrer les autres avatars ! Celui qui contrôle le plus grand réseau à la fin du jeu gagne.

Comme tous les jeux de plateau HéroCard, Dans Cyberspace vous combattez vos adversaire en utilisant les règles de duel Hérocard, vous utilisez votre paquet de carte action pour attaquer et défendre les autres avatars, Vous pouvez aussi créer vos propre héros en mélangeant les cartes attributs et, les cartes actions. Dans ce jeu, l'attribut X représente l'ingénierie génétique, ainsi cet attribut est appelé le gène X. Référez vous au livre de règle core rule pour les règles complètes.

Dans cyberspace, vous construisez le plateau de jeu au fur et à mesure que vous avancez dans la partie, à votre tour vous pouvez placer des tuiles réseaux dans la zone de jeux, les disposants en chemin qui se connecte pour former un réseau.

Une fois que le réseau est construit, vous tenter de le développer et de le contrôler. Votre objectif est de garder les autres joueurs loin des réseaux que vous occupez. Vous placez vos avatars dans le réseau et utilisez votre paquet de carte action HéroCard pour attaquer et repousser les avatars de vos adversaires, vous pouvez voyager de réseaux en réseaux à travers des link, et vous pouvez protéger vos serveur derrière des firewalls, vous pouvez même réarranger les réseaux.

MISE EN PLACE

Pour délimiter l'aire de jeu, Choisissez une zone de 1 mètre sur 1 mètre, dégagée, mélanger les tuiles réseaux et entassez les faces cachées, piochez les deux premiers, et placez les faces découvertes de part et d'autre de la pile tuiles réseaux comme indiqué sur le schéma en haut de la page 6.

Les tuiles réseaux représentent une portion du réseau informatique que vous et vos adversaires pouvez construire, au fil du jeu, vous placerez les tuiles dans l'aire de jeu, ce qui vous permettra de construire le plateau de jeu.

Nous expliquerons comment jouer les tuiles en explorant le cyberspace, plus loin.

Prenez un Héro et son paquet de carte rattaché. Chaque paquet de carte action, requiers un niveau différent d'expérience, prenez en 1 qui est conforme à votre situation.

Bouncer : (niveau débutant) mettez la pression, attaquez, attaquez, attaquez

Sinner : (niveau débutant) briser des cœurs, videz la main de vos adversaires avant qu'ils puissent les jouer

Bioengineer : (niveau avancé), analysez leur faiblesses, déconnecter leurs attributs et manipulez les cartes

Cryptomancer : (niveau avancé), soyez retors jouez vos cartes en secret

Placez devant vous, vos cartes attributs Body(B), Mind (M) et le gene X (X), votre paquet de carte action, zone de défausse et vos piles de défausse attribut, comme indiqué dans les CoreRules.

Prenez les pions avatars correspondant à votre couleur, les marqueurs programme et accès, placez aussi votre carte menu des programmes à côté de vos cartes actions, prenez enfin les trois pions ronds programme et placez les sur le rond « idle » sur la carte menu des programmes, gardez votre carte de référence à portée de main, afin de vous y référer si nécessaire

Mélanger votre paquet de carte action, piochez 7 cartes, ceci constituant votre main de départ

Déterminé aléatoirement qui commence, commencez à jouer et poursuivez dans le sens des aiguilles d'une montre, s'il y'a 4 joueurs, les joueurs face à face sont normalement de la même équipe (voir les variantes du jeu à la fin des règles du jeu de plateau).

JOUER

A votre tour, construisez et occupez les réseaux, essayez de les contrôler en attaquant les autres avatars, qui entre, et contrôlez les accès en posant des links et des firewalls. Vos adversaires font de même durant leurs tours, vous devez vous défendre contre leurs attaques visant vos avatars.

Continuez à jouer jusqu'à ce qu'un joueur pioche la dernière tuile réseau de la pile face cachée, après avoir joué un dernier tour, chaque joueur calcule son score et un vainqueur est déclaré.

Regardez finir la section finir le jeu plus bas, pour savoir comment marquer des points

VOTRE TOUR :

Comme dans les règles de duel il y'a quatre phases chaque tour, accomplissez les phases dans l'ordre suivant, Défausse, Pioche, Nettoyage, Action. Pour les instructions sur les phase de Défausse, Action et Pioche, Référez vous aux règles de duel (HeroCard Core Rules]. Dans cyberspace vous avez le choix parmi une grande variété d'action dont la description suit.

PHASE D ACTION :

A votre phase d'action vous pouvez exécuter des programmes pour construire et modifier le réseau. Vous pouvez aussi jouer des cartes de votre paquet de cartes action pour attaquer les links, les firewalls et les avatars de vos adversaires. Ou bien si votre position semble désespérée vous pouvez « rebooter ». Chaque action est décrite en détail dans la section qui suit.

Exécuter un programme : Vous pouvez exécuter jusqu'à 3 programmes par tour. Ils peuvent être différent, ou bien vous pouvez exécutez le même programme plusieurs fois de suite, ou encore n'importe quelle combinaison de programme tant que vous n'en faite pas plus de trois. Vous pouvez les réaliser dans n'importe quel ordre, ces programmes sont :

Probe : Attachez une tuile réseau au réseau déjà existant

Spawn : Placez un avatar sur le plateau de jeu

Login : Bougez votre avatar a travers le Réseau

Link : Placez un token d'accès, ce qui permet aux avatars de se déplacer entre différent réseau

Firewall:Placez un token d'accès sur une connexions afin d'empêcher un avatar de se déplacer ou d'attaquer a travers cette connexion

Remap: déplacer une tuile réseau déjà sur le plateau de jeu

Votre carte Menu des programmes montre quels sont les programmes que vous pouvez exécuter. Durant votre phase de nettoyage, déplacez tous vos tokens programmes sur le cercle iddle. Quand vous exécutez un programme déplacez un token programme sur le cercle correspondant, Si vous exécutez le même programme plusieurs fois entassez les tokens sur la case dudit programme. Voici la description des programmes.

Jouer des cartes actions: Vous pouvez jouer n'importe quelle carte action autorisée de votre paquet de carte action,

Si vous choisissez d'attaquer, vous pouvez cibler n'importe quel avatar, link ou firewall adjacent à un de vos avatar sur le plateau de jeu.

Hacker un avatar : Cela permet de nettoyer et d'exécuter les programmes de vos adversaires

Détruire un lien : Enlever un token d'accès firewall du plateau de jeu

Détruire un lien : enlever du plateau de jeu un token d'accès link du plateau de jeu

Dans les règles standard d'herocard, quand votre attaque aboutie, vous gagnez un point de victoire, mais dans cyberspace vous ne gagnez pas de point de victoire directement, au lieu de cela, une attaque réussie permet de hacker un avatar, détruire un mur de protection, ou détruire un link.

Les cartes et les programmes: vous pouvez jouez des cartes et exécutez des programmes dans n'importe quel ordre, tant que vous n'effectuer pas plus de 3 programme.

Rappelez vous, Les cartes d'actions restricted ne peuvent se jouer qu'a votre tour, et que vous ne pouvez jouer qu'une seule carte exclusive durant votre tour, Référez vous aux core rules pour plus de détail

Rebooting : vous pouvez passer votre phase d'action normale pour rebooter ? Vous pouvez retirez du plateau de jeu tous vos avatars, refaire votre main, et nettoyer les cartes de votre pile attribut, si vous effectuer un reboot, vous ne pourrez ni jouer de cartes ni exécuter des programmes ce tour.

DEVELOPPER LE RESEAU (probing)

Vous exécuter le programme probe pour ajouter des tuiles réseau au plateau de jeu. Piocher une tuile du tas face cachée ou choisissez une des tuiles découvertes. Placez la tuile sur le plateau de jeu, si vous avez utilisé une tuile face visible remplacer la par une tuile provenant Du tas face cachée, comme indiqué en page 6 (du livre de règle fournie avec le jeu, pas la traduction).

Placez une tuile : Chaque tuile possède en son centre un nœud qui représente un client ou un serveur, Un client est représenté par un cercle, un serveur par une étoile. Chaque tuile possède 1,2 ou 3 connexions partant du cœur vers les bords.

Si vous placez la première tuile du jeu, placez-la au centre de l'aire de jeu, laissez 30 à 60 cm d'espace libre autour

Les joueurs devront placer les suivantes de la manière suivante,

Au moins un côté devra être adjacent à un côté d'une tuile déjà en jeu

Les cotés doivent correspondre, quand vous ajoutez une nouvelle tuile, vous devez l'orienter de sorte qu'un côté avec une connexion touche un côté avec connexion d'une tuile déjà en jeu, ou bien qu'un côté sans connexions touche un côté sans connexion (voir schéma en bas de la page 8).

Fermer un Réseau : Une connexion ouverte ne joint aucune autre tuile. Si un réseau n'a pas de connexions ouvertes, Ce Réseau est fermé et vous ne pouvez pas lui ajouter de nouvelles connexions, vous pourrez toujours placer des tuiles côté sans connexions adjacent à des cotés sans connexions du réseau fermé, Les Ports et les links ne sont pas des connexions ouvertes.

Tuiles injouables : Si un réseau ne peut pas être joué, la tuile reste placée à côté de la pile face découverte. Continuez à jouer et attachez des tuiles venant de la pile comme d'habitude, avec l'injouable à proximité, jusqu'à que cette tuile soit jouable, aussitôt que cette tuile devient jouable, le joueur dont c'est le tour doit la placer

Zones hors jeu : si le réseau atteint le bord de la zone de jeu, vous ne pouvez plus jouer de tuile dans cette zone. Ne déplacer pas les tuiles pour jouer des tuiles additionnelles, toutefois vous pouvez déplacer des objets du jeu pour faire de la place.

ENGENDRER DES AVATARS (spawn): schéma haut de la page 9

Vous exécutez le programme spawn pour placer un avatar sur le plateau de jeu, si vous n'avez pas actuellement d'avatar en jeu, placez tout simplement votre avatar sur n'importe quelle tuile comportant un nœud client vide.

Si vous avez déjà un avatar en jeu, tous vos avatars doivent se déplacer sur un nœud serveur, une fois que tous vos Avatars sont sur un serveur, vous pouvez placer un nouvel Avatar sur un nœud client vide d'un réseau ou se trouve déjà un de vos avatars. Si il n'y pas de client libre,

vous ne pouvez pas mettre de nouveaux avatars en jeu dans ce réseau, vous ne pouvez engendrer que 3 avatars.

SE DEPLACER DE NŒUD EN NŒUD (login) : schéma bas de la page 9

Vous exécutez le programme login pour déplacer vos avatars sur le plateau de jeu. Déplacer (login) votre avatar de nœud en nœud à travers le réseau, les connexions et les links, vous pouvez vous déplacer de n'importe quel nombre de nœud, tant qu'il sont connecté et vide.

Vous ne pouvez pas vous déplacer à travers une connexion qui n'est pas reliée à une autre tuile. Vous ne pouvez pas traverser un nœud occupé, même si c'est un de vos avatar qui l'occupe. Vous devez arrêter vos déplacements avant d'accomplir n'importe quelle autre action tel qu'exécuter un nouveau programme ou jouer une carte action, pour bouger de nouveau dans le tour vous devrez exécuter une nouvelle fois le programme login.

LIER DES PORTS (Link): schéma en haut de la page 10

Vous exécutez le programme links pour créer des connexions virtuelles qui permettent de se déplacer entre des réseaux séparés. Chaque tuile avec un nœud client possède un port ? Vous pouvez placer un Link sur ce port. Quand vous créez 2 ou plusieurs links vous déplacez votre avatar d'un réseau à un autre à travers ces tuiles clients comme si elles étaient adjacentes.

Pour créer un Link, placez un token accès (posé sur le jeu comme une part de gâteau) sur un port qui ne possède pas de lien, vous pouvez vous déplacer seulement entre les Links de la même couleur, ainsi pour connecter des Link vous devez exécuter le programme une nouvelle fois et placez un nouveau token d'accès sur un autre port. Vous avez 3 tokens d'accès Vous pouvez donc équiper un maximum de 3 ports.L

Un avatar peut bouger librement entre des Link de la même couleur comme si ils étaient adjacent. La couleur de l'avatar n'est pas obligée de correspondre au Link emprunté

Pour bouger un Link qui vous appartient vous devez exécuter le programme Link de nouveau et alors bouger le token d'accès sur un autre port. Pour retirer du jeu un de vos Link vous devez l'attaquer pour le détruire, comme expliqué plus loin.

CONSTRUIRE UN FIREWALL : schéma en bas de la page 10

Vous exécutez ce programme pour empêcher les avatars de se déplacer ou d'attaquer à travers des connexions du réseau. Pour construire un Firewall, placez un token d'accès (sur la tranche comme une pyramide) sur une connexion. Comme une tuile peut être déplacé (programme remap), placez le token sur une seule tuile. Cela déconnecte les nœuds de l'autre côté du firewall. Aucun Avatars même les vôtres ne peuvent se déplacer ou attaquer à travers.

Pour bouger un firewall, vous devrez exécuter le programme firewall de nouveau, afin de bouger n'importe lequel de vos firewalls en jeu, vers une autre tuile. Pour retirer vos propres firewalls du jeu, vous devrez l'attaquer (voir comment détruire un firewall)

DEPLACER UNE TUILE RESEAU(Remap): schéma en bas de la page 11

Vous utiliserez ce programme pour réarranger le plateau de jeu. Vous ne pourrez bouger des tuiles que si elle ne touche qu'une seule autre tuile sur le plateau de jeu.

Vous changer la forme du réseau, en déplaçant la tuile sur n'importe qu'elles autres positions valides (rappelez vous que les connections doivent correspondrent). A chaque fois que vous faites ce programme vous ne pouvez bouger qu'une seule tuile. N'importe qu'elle pièce sur la tuile (link ,avatar, firewall) se déplace avec la tuile en gardant sa position.

Si vous ne pouvez pas déplacer la tuile sur une position valide, vous devez annuler le programme, cela ne comptera pas comme un de vos 3 programmes du tour. Si vous faites plusieurs programmes REMAP lors du même tour, vous devez finir complètement celui en cour avant de passer au suivant.

JOUER UNE CARTE ACTION :

Pendant votre phase action, vous pouvez jouer des cartes de votre main en plus d'exécuter des programmes. Vous pouvez attaquer les avatars adverse afin d'en prendre le contrôle temporairement. Vous pouvez aussi attaquer un LINK ou un FIREWALL pour les détruire. Pour faire une attque un de vos avatars doit être adjacent à la cible. Nous allons maintenant décrire comment attaquer (schéma page 12)

Hacker un avatar : Vous pouvez attaquer un avatar qui occupe un nœud adjacent. Si votre avatar occupe un nœud avec un Link, vous pouvez attaquer une pièce sur le nœud avec un LINK de la même couleur, Si un Link est détruit durant une séquence d'attaque le lien est retiré du jeu (déconnecté) après la résolution de l'attaque.

Pour attaquer jouer une carte attaque de base (et une carte modificatrice d'attaque si vous le désirez). Votre adversaire peut jouer des cartes pour se défendre comme il est écrit dans les cores rules.

Si votre attaque contre un avatar adverse réussi, vous le piratez, Choisissez jusqu'à 3 de ses programmes et exécutez-les. Vous jouez avec les pièces de votre adversaire non les vôtres (ou bien les tuiles réseau), vous pouvez ainsi jouer ou déplacer des links, des avatars ou bien des firewalls appartenants a votre adversaire.

Quand vous piratez un adversaire, vous devez immédiatement exécutez ses programmes avant de reprendre le court normal de votre tour, vous ne pouvez pas jouer un programme adverse puis un des vôtres puis un adverse, vous devez finir la session de piratage avant de pouvoir jouer vos programmes

Détruire un Link ou un Firewall.

Vous pouvez attaquer des link ou des firewalls adjacents à un de vos avatars. Comme les liens de la même couleur sont considérés adjacents, vous pouvez attaquer n'importe quel Link de la même couleur que le Link auquel votre avatar est adjacent. Si l'attaque réussie vous retirez du jeu le Link ou le Firewall et le rendez à son propriétaire. Dans le cas des Link seul le ciblé est retiré du jeu.

Pour attaquer, jouez votre attaque de base (et modificateurs si vous le désirez), le propriétaire des cible se défend comme indiqué dans les CoreRules.

Pour attaquer vos propres Link et Firewall jouez une carte d'attque et refusez de défendre.

Parfois lors de l'utilisation du programme REMAP deux firewall se retrouve adjacent (ils occupent la même connexion. Dans ce cas la une attque sur un des 2 Firewall affecte les 2,

Les propriétaires des Firewall peuvent défendre ensemble ajoutant la valeur de défense des cartes qu'ils joueront.

REBOOTING :

Vous pouvez passer votre phase d'action pour rebooter. Pendant que vous effectuez cette action, vous pouvez retirer n'importe quel nombre d'avatar du plateau de jeu, Vous ne pouvez pas retirer les Link et les Firewall. Vous pouvez nettoyer toutes ou parties des cartes de vos tas attributs. En commençant par les plus récentes (celle du dessus), de plus vous pouvez défausser votre main et piochez une nouvelle main de 7 cartes, Vous pouvez choisir une ou plusieurs de ces options, mais vous ne pouvez pas jouer de cartes ou exécuter des programmes.

Si vous retirez tous vos avatars durant cette action, votre prochain avatar sera placé sur n'importe quelle tuile client. Voir le chapitre ENGENDRER DES AVATARS.

FINIR LE JEU : (schéma page 13 et 14)

Quand un des joueurs Pioche la dernière tuile réseau provenant du paquet face caché, Chaque joueur en commençant par le joueur suivant prend un dernier tour. Ainsi si vous piochez la dernière tuile votre tour s'arrête et commence un dernier tour de jeu dans lequel vous serez le dernier à jouer.

Lors du dernier tour de chaque joueur on fait les comptes pour le joueur dont c'est le tour. Quand tous le monde à fait ses comptes on compare les score le plus gros gagne

Pour compter, calculer combien vaut chaque réseau, ensuite combien cela fait de point vous gagnez pour ce réseau, Vous recevez aussi des points bonus pour chaque programme non exécuter lors du dernier tour.

Additionnez le tout pour avoir votre score final

Suivez le cheminement suivant pour le calcul des points :

Etape 1 : calcul de la valeur d'un réseau

- 1 Les Links et les Firewalls n'ont aucun effet, faites comme si ils n'existaient pas
- 2 si le réseau n'as pas de serveur il ne vaut aucun point
- 3 dans un réseau avec serveur compter le nombre de nœud client vide, Ne compter que les tuiles client vide, c'est le score de base du réseau.
- 4 Déterminer si le réseau est fermé ou ouvert, s'il est fermé il vaut 3 points de plus
- 5 ajouter les point bonus et le score de base c'est la valeur total du réseau.

Exemple : (voir schéma page 14) :A) un réseau sans serveur vaut 0 point. B) un Réseau avec aucun Avatar sur un serveur vaut 0 point. C) Un réseau avec 2 Client vide vaut 2 point.D) un réseau fermé avec 2 client vide vaut 5 points (2 pour les client +3 parce qu'il est fermé)

Etape 2 : déterminations du nombre de point gagné par réseau

Compter le nombre de serveur que vos Avatars occupe sur ce réseau

Si vos avatars n'occupent aucun serveur cela vous rapporte 0 point

Si vos avatars occupent le même nombre de serveur où plus de serveur que n'importe lequel de vos adversaires, vous marquez la valeur totale du réseau.

Si vous occupez au moins un serveur mais que vous en occupez moins que n'importe lequel de vos adversaires, vous marquez la moitié arrondie à l'inférieure de la valeur totale du réseau.

Exemple : Un réseau Fermé possède 4 client vide et 2 serveur, 1 est occupé par Bouncer, l'autre par Cryptomancer, quand Bouncer calcule son score lors de son tour final il marque 7 point (4 client +3 le réseau est fermé)

Etape 3 : Comptez combien de programme non utilisé lors du dernier tour, vous gagnez 1 point par programme non utilisé

Etape 4 : ajoutez les points des réseaux à vos point bonus c'est votre score total.

Quand chaque joueur a effectué son dernier tour et compter ses points, comparez, le plus gros gagne

En cas d'égalité

Le joueur avec le plus de programme non utilisé gagne

Si il y'a encore une égalité, le joueur avec le plus de point d'attribut disponible gagne

Si il y'a encore égalité il y'a match nul

VARIANTES :

Après plusieurs parties vous pourrez essayer les variantes suivantes

Par Equipe : 4 joueurs

4 joueurs peuvent former 2 équipe de 2, à la fin de la partie les joueurs d'une même équipe ajoute leur score

Les partenaires s'assoient l'un en face de l'autre, ils ne font pas pool commun, de leurs pièces, ils ne peuvent pas s'attaquer volontairement. Ils peuvent seulement discuter stratégie.

Assistance (3 ou 4 joueurs) :

Lorsqu'il y'a un duel dans lequel vous n'êtes pas impliqué, vous pouvez aider en jouant des cartes FAST le joueur qui est en train de perdre.

Une fois que vous aidez un coté vous ne pouvez plus changer tant que le duel n'est pas terminé

Bit duels

Remplacez les cartes par une pièce lors des attaques, face vous remportez le duel piles vous perdez, cette variante est plus facile et accélère le jeu elle est très pratique pour apprendre le jeu

Handicap :

Dans un duel opposant un joueur expérimenté à un joueur débutant, donnez 2 avatar au lieu de 3 au joueur expérimenté.

Construire un puzzle (1 joueur) :

Utilisez seulement les tuiles, faites autant de programme probe et remap que vous le désirez et seulement ces programmes, quand c'est fini comptabiliser les points du plus gros réseau
1 point pour chaque client et serveur, ajouter 3 point si il est fermé

REGLES ADDITIONNELLE DE DUEL POUR CYBERSPACE

Certain effet du jeu nécessitent une explication complémentaire, ces effets sont décrits plus bas

Dans cyberspace les Cartes d'actions restrictes et les cartes actions exclusives ont les icônes suivants (page 25) à la gauche du type d'action

Sélectionner une cible : Vous pouvez choisir n'importe qu'elle cible dont vous même pour résoudre les effets d'une carte

Purger une carte : Similaire au nettoyage la purge retire la carte du jeu et 'envoie dans le paquet défausse, cela enlève aussi tous les effets que la carte a sur la partie, si vous purgez une carte c'est comme si elle n'avait jamais été jouée.

Si vous purger une carte attaque de base c'est comme si le joueur n'avait pas fait d'action exclusive

Bouger une carte : Déplacer une carte d'une pile attribut vers une autre. Vous ne pouvez déplacer que la carte supérieure de la pile, et vous ne pouvez pas la déplacer sur la pile d'un autre joueur. Cela change temporairement le type de point que la carte attribut dépensé

Rejouer une carte :